



Wii™

SIN AND PUNISHMENT™

SUCCESSOR OF THE SKIES

MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUAL DE INSTRUÇÕES

TREASURE
VIDEO GAMES

Los manuales proporcionados con este programa son reproducciones digitales fieles de los manuales impresos originales. Algunos contenidos podrían resultar inapropiados para los jugadores actuales. Asimismo, es posible que incluyan referencias a funciones del juego no disponibles en esta versión, así como a información obsoleta para el consumidor (por ejemplo, garantías e información de contacto).

Para obtener más información sobre este producto, consulta el siguiente sitio web:

www.nintendo.com

Para obtener asistencia técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Wii U o visita:

support.nintendo.com

Para obtener información sobre la clasificación por edades de este o cualquier otro título, consulta el sitio web correspondiente a tu región.

PEGI (Europa): www.pegi.info

USK (Alemania): www.usk.de

Classification Operations Branch (Australia): www.classification.gov.au

OFLC (Nueva Zelanda): www.classificationoffice.govt.nz

Rusia: minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.



Este selo é a garantia de que a Nintendo reviu este produto e que ele está de acordo com os nossos padrões de excelência em termos de fabrico, fiabilidade e valor de entretenimento. Procure sempre este selo quando comprar jogos e acessórios para garantir absoluta compatibilidade com o seu produto Nintendo.

Gracias por adquirir SIN AND PUNISHMENT™: SUCCESSOR OF THE SKIES para tu consola Wii™.

Obrigado por ter escolhido o Disco SIN AND PUNISHMENT™: SUCCESSOR OF THE SKIES para o seu sistema Wii™.

IMPORTANTE: Lee con atención el manual de precauciones que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un disco o un accesorio de Nintendo®. Dicho manual incluye información de seguridad importante.

AVISO: Antes de utilizar o sistema de Hardware, Disco ou Acessório da Nintendo®, leia atentamente o Folheto de Precauções de Saúde e Segurança separado, incluído com este produto. O folheto contém informações de segurança importantes.



ESTE JUEGO ES COMPATIBLE
CON LOS MODOS 50 Hz (576i)
Y 60 Hz (480i).

ESTE JOGO SUPORTA OS MODOS
50 Hz (576i) E 60 Hz (480i).

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

ESTE JUEGO DE NINTENDO NO ESTÁ DISEÑADO PARA SU USO CON UN DISPOSITIVO ILEGAL. EL USO DE CUALQUIER DISPOSITIVO DE ESTA ÍNDOLE ANULARÁ LA GARANTÍA DE TU PRODUCTO NINTENDO. LA COPIA DE LOS JUEGOS DE NINTENDO ES ILEGAL Y QUEDA TERMINANTEMENTE PROHIBIDA POR LAS LEYES NACIONALES E INTERNACIONALES DE PROPIEDAD INTELECTUAL.

INFORMAÇÕES LEGAIS IMPORTANTES

ESTE JOGO DA NINTENDO NÃO FOI CONCEBIDO PARA SER UTILIZADO COM QUALQUER DISPOSITIVO ILEGAL. A UTILIZAÇÃO DESSSES DISPOSITIVOS IMPLICA A ANULAÇÃO DA GARANTIA DO PRODUTO NINTENDO. A CÓPIA DE JOGOS DA NINTENDO É ILEGAL E ESTRITAMENTE PROIBIDA PELAS LEIS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL NACIONAIS E INTERNACIONAIS.

Nintendo

© 2009–2010 NINTENDO/TREASURE.

TM, © AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2010 NINTENDO.

ÍNDICE

- 04 PRÓLOGO
- 07 INICIO
- 12 CONTROLES
- 15 FASES
- 18 ACCIONES
- 22 CLASIFICACIONES
- 25 OPCIONES

Actualización del menú de Wii

La primera vez que insertes el disco en la consola, se comprobará si está actualizada. Si no lo está, aparecerá la **pantalla de actualización del menú de Wii**. Selecciona **ACEPTAR** para continuar. La consola Wii™ debe tener la última actualización del **menú de Wii** para que se reproduzca el disco.

Al actualizar el **menú de Wii**, es posible que se detecten modificaciones de hardware o software no autorizadas. Las actualizaciones pueden detectar y eliminar el contenido no autorizado y la consola podría dejar de funcionar tras una actualización. La no aceptación de la actualización puede inutilizar este juego o futuros juegos. Ten en cuenta que Nintendo no garantiza que los programas o accesorios no autorizados sigan funcionando con la consola Wii tras esta u otras actualizaciones del **menú de Wii**.



Prólogo

Todo empezó cuando el espacio fue dividido entre el Interior y el Exterior. Desde entonces, ambos bandos mantienen un enfrentamiento enconado e incesante. El Interior se sirve de una raza de seres belicosos llamados "humanos" para repeler las agresiones del Exterior. Para hacer esto posible, se ha creado una sucesión de planetas llamados "Tierra" donde se crían los seres humanos usados como primera línea defensiva.

Sin embargo, el Interior tiene un grave problema: los humanos son seres imperfectos y se les considera emocionalmente inestables.

En casos excepcionales, algunos humanos se han rebelado contra su destino y han dado prioridad a valores como la amistad sobre su misión de combatir a las fuerzas del Exterior. Cada vez que se ha dado este fenómeno indeseado, aquella réplica de la Tierra ha sido eliminada para recrear a la humanidad desde cero. Para las fuerzas agresoras, este momento representa una ocasión idónea para intentar superar las defensas del Interior.

ISA JO

Es un chico por cuyas venas corre la sangre del Exterior. Busca la manera de reconciliar a ambos bandos a pesar de pertenecer al Interior.



KACHI

Esta chica forma la avanzadilla de las fuerzas del Exterior. Ha perdido sus recuerdos y siente fascinación por Isa, el primer humano que ha conocido.

La cuarta Tierra está desierta... Los miedos del Interior se han visto confirmados cuando el Exterior ha emprendido la agresión aprovechando este momento. La punta de lanza de las fuerzas invasoras se ha encarnado en una joven humana que una vez vivió en aquel planeta. Esta "chica" ha olvidado cuál es su cometido, ya que las instrucciones de su misión han sido sustituidas por sus propios recuerdos. Muy pronto, la "misión de reconocimiento" ha dado paso a un genuino interés por los humanos. Sola y sin ayuda, ha vagado por la Tierra en busca de rastros de la humanidad.

Por su parte, el Interior ha enviado a la Tierra a Isa Jo, uno de sus mejores soldados, con el objetivo de abortar la invasión. Esta decisión han tenido muchos detractores debido al estigma que mancilla los orígenes de este joven: la sangre de sus progenitores estaba corrupta por algo ajeno al Interior. Al parecer, Isa es solo medio humano...

El poder que Isa ha heredado de sus progenitores le permite trascender la humanidad, lo que ha suscitado tanto recelos como esperanzas en todo el universo. Sin embargo, Isa ha seguido las recomendaciones de su madre y se ha comportado como un humano, dando la espalda a sus poderes. Esto ha irritado aún más a los dirigentes del Interior.

La enviada del Exterior, encarnada en una joven, finalmente da con Isa en los restos de la cuarta Tierra. Al tiempo que esta da rienda suelta a su curiosidad y trata de comprender a la humanidad, Isa siente afinidad por las emociones de la joven al descubrir que no parece ser completamente humana. Ambos se embarcan en un viaje en busca de respuestas.

Encolerizados por las acciones de Isa, los dirigentes del Interior recurren a Nebulox, los mejores guerreros entre los humanos, salidos de la quinta iteración de la Tierra. Su cometido es simple: eliminar la amenaza invasora y deshacerse de Isa. Tras aceptar esta misión a cambio de mejorar las condiciones de los humanos en el Interior, se lanzan a la captura de sus objetivos...

Alguien que no es humano, pero que siente interés por la humanidad.

Alguien que quizá no sea humano, pero quiere serlo.

Humanos que desean trascender su humanidad...

¿Son realmente seres humanos?



Inicio

Inserta el disco de SIN AND PUNISHMENT™: SUCCESSOR OF THE SKIES en la ranura para discos de la consola Wii.

- 1 La consola se encenderá automáticamente y aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad**. Cuando la hayas leído, pulsa el Botón A. La **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** aparecerá al encender la consola Wii, independientemente de si hay o no un disco insertado.



- 2 Apunta al Canal Disco en la **pantalla del menú de Wii** y pulsa el Botón A.



- 3 Se mostrará la **pantalla del canal**. Apunta a COMENZAR y pulsa el Botón A.



- 4 Aparecerá la **pantalla de advertencia sobre el uso de la correa**. Comprueba que tienes la correa bien puesta y pulsa el Botón A.

- 5 A continuación aparecerá una pantalla en la que se explicará cómo sujetar el Wii Zapper™. Pulsa el Botón A para pasar esta pantalla y acceder a la **pantalla del título**.



- 6 Se abrirá la **pantalla del título**.

El idioma del juego dependerá de aquel que esté seleccionado en la configuración de la consola Wii. En este juego puedes elegir entre español, inglés, alemán, francés e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. Si la consola está configurada en un idioma no disponible en el juego, el idioma predeterminado será el inglés. Para cambiar el idioma, deberás modificarlo en la configuración de tu consola Wii. Consulta el manual de canales y configuración de la consola Wii para obtener información al respecto.

Precaución: Usa la correa del mando de Wii

Pasa la cuerda de la correa del mando de Wii a través del pasador del conector del Nunchuk. Inserta el conector del Nunchuk en el conector de la extensión externa que se encuentra en la parte inferior del mando de Wii. Pasa la mano por el lazo de la correa y sujeta el mando de Wii con firmeza. Ajusta el cierre para que no se suelte la correa, pero sin que te apriete demasiado. El cierre debe estar solo lo bastante ajustado como para que la correa no se mueva.



PRECAUCIÓN: Agarra siempre firmemente el mando de Wii y el Nunchuk™. Para evitar que se te escape el mando, usa siempre la funda del mando de Wii (RVL-022) y la correa; de lo contrario podrías dañar el mando o cualquier objeto que haya a tu alrededor, o incluso causar lesiones a otras personas. La funda del mando de Wii protegerá el mando en caso de que se caiga o salga disparado accidentalmente. Antes de ponerte a jugar, asegúrate de que guardas suficiente distancia con las personas y objetos que te rodean. Si tienes las manos húmedas o sudorosas, deja de jugar y sécatelas antes de continuar. El mando de Wii detecta incluso los movimientos más ligeros, así que no es necesario moverlo de manera brusca ni violenta. Asegúrate de conectar el Nunchuk como se muestra. Pasa la cuerda de la correa del mando por el pasador del conector del Nunchuk para evitar que este se suelte del conector de la extensión externa del mando de Wii y golpee a alguna persona u objeto.

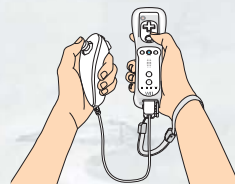
ADVERTENCIA: Este producto no es apto para niños menores de 36 meses. La correa del mando de Wii podría enrollarse en el cuello.

Para obtener información adicional sobre salud y seguridad o sobre la instalación y el uso de accesorios compatibles con este título, consulta las respectivas secciones en el manual de instrucciones de la consola Wii o el manual de instrucciones del Wii Zapper.

Cómo restablecer la posición neutra del Nunchuk	Manual de instalación de la consola "Componentes"
Cómo sincronizar el mando de Wii con la consola Wii	Manual de instalación de la consola "Cómo sincronizar el mando de Wii con la consola Wii"
Cómo cambiar del modo 60 Hz (480i) al modo EDTV/HDTV (480p)	Manual de canales y configuración de la consola "Configuración de Wii y gestión de datos"
Wii Zapper	Manual de instrucciones del Wii Zapper
Mando de Nintendo GameCube™	Manual de instalación de la consola "Cómo usar los mandos de Nintendo GameCube™"

Configuraciones de los mandos

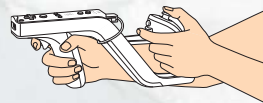
El mando de Wii puede usarse solo o combinado con otros accesorios de Wii. Tanto las personas diestras como zurdas pueden usar ambos tipos de control. También es posible jugar usando un mando de Nintendo GameCube.



Mando de Wii con Nunchuk



Mando de Wii y mando clásico Pro (se vende por separado)



Mando de Wii con Wii Zapper (se vende por separado) y Nunchuk acoplado



Mando de Nintendo GameCube

Ten en cuenta las siguientes recomendaciones para evitar dañar el disco de Wii o la consola:

- No desconectes el mando de Nintendo GameCube durante el juego.
- Retira el disco de Wii antes de conectar un mando de Nintendo GameCube.

Menú principal

Selecciona un archivo de juego. Cuando juegues por primera vez, apunta a ARCHIVO NUEVO y confirma con el Botón A. Si seleccionas un archivo que ya contiene datos, pasarás al **menú del archivo**.



Papelera

SIN GUARDAR	Selecciona esta opción para jugar sin guardar la partida.
Papelera	Esta opción permite borrar los datos de guardado de un archivo. Nota: Ten en cuenta que no es posible recuperar los datos borrados.

ARCHIVO NUEVO

Debes introducir un nombre para crear nuevos datos de guardado. Selecciona los caracteres de uno en uno apuntando hacia ellos y pulsando el Botón A. Cuando hayas acabado, pulsa ACEPTAR.

Nota: El nombre que selecciones se usará en las clasificaciones (página 22).



Acerca del guardado

En este juego, el guardado automático está activado por defecto. A medida que avances en una fase, tu progreso se guardará cuando llegues a los puntos de control (página 16), mientras que tu puntuación se guardará de manera automática al finalizar cada fase o al llegar a la **pantalla de fin de la partida** (página 17). La configuración del **menú Opciones** se guardará después de que se cambien los ajustes.

Nota:

- Puedes desactivar el guardado automático en el **menú de configuración de guardado del menú Opciones**.
- Para guardar se necesita tener al menos **un bloque libre** en la memoria de la consola Wii.
- No apagues ni reinicies la consola mientras se guardan los datos.
- No se pueden almacenar los datos en una tarjeta SD.
- Para obtener más información sobre cómo borrar datos de la memoria de la consola Wii, consulta la sección "Configuración de Wii y gestión de datos" del manual de canales y configuración de la consola.

Menú del archivo

En este menú hay cuatro opciones disponibles. Selecciona 1 JUGADOR o 2 JUGADORES para pasar al **menú de configuración de la partida**.



VOLVER

Volver a la pantalla anterior.

1 JUGADOR	Partida de un jugador. Abate a tus enemigos y supera obstáculos para avanzar por los escenarios.
2 JUGADORES	Partida de dos jugadores. Colabora con otro jugador en la ofensiva. Nota: El jugador 1 controlará al personaje, mientras que el jugador 2 solo podrá apuntar y disparar.
OPCIONES	Configura los mandos, el sonido, la pantalla y las opciones de guardado (página 25).
CLASIFICACIONES	Consulta tus puntuaciones y las clasificaciones en línea disponibles en la Conexión Wi-Fi de Nintendo (página 22).

Menú de configuración de la partida

En esta pantalla hay tres opciones disponibles.

CONTINUAR	Continúa la partida desde el punto en el que la dejaste.
PARTIDA NUEVA	Configura los ajustes siguientes y comienza una partida nueva.
	DIFICULTAD Establece un nivel de dificultad.
	PERSONAJE Elige a qué personaje encarnarás. Nota: Isa y Kachi tienen estilos diferentes de apuntar (página 19) y de cargar disparos (páginas 20–21).
ELEGIR FASE	Puedes volver a jugar cualquier fase que ya hayas superado. En este modo, tu progreso no se guardará tras superar las fases. Sin embargo, tu puntuación sí se guardará si logras un nuevo récord personal.

Controles

Se puede jugar a SIN AND PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE SKIES usando el mando de Wii con Nunchuk, el mando clásico (incluyendo el mando clásico Pro), el mando de Nintendo GameCube y el Wii Zapper. En este manual se detallan los controles por defecto del mando de Wii con el Nunchuk.

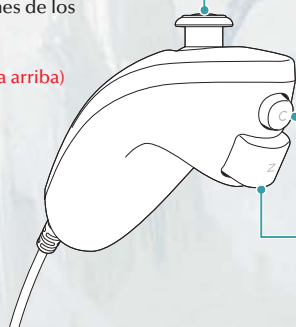
Mando de Wii con el Nunchuk

Las acciones referidas a los menús aparecen de color negro, mientras que las referidas al juego aparecen de color rojo. **C** (corta) indica pulsación breve. **L** (larga) indica pulsación prolongada.

Nota: Para obtener información más detallada sobre cada acción, consulta las páginas 18–20.

Palanca de control

- Seleccionar opciones de los menús
- Moverse
- Volar (inclinarse hacia arriba)



Botón C

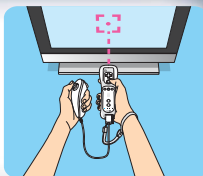
- Confirmar selección en menús
- Saltar

Botón Z

- Esquivar

Apuntar

Orientar el puntero a una zona concreta de la pantalla se denomina “apuntar”. Apunta a la pantalla para seleccionar opciones de los menús y mover la mirilla de tu arma.



Puntero

- Seleccionar opciones de los menús
- Mover la mirilla



Botón B

- Cancelar
- **C** Ataque cuerpo a cuerpo
- **L** Disparar

Botón A

- Confirmar
- **C** Fijar blanco
- **L** Cargar disparo (mantener y soltar)

Cruz de control

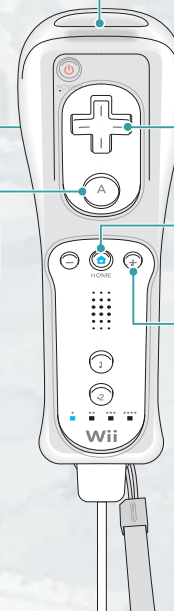
- Seleccionar opciones de los menús

Botón HOME

- Mostrar el menú HOME

Botón +

- Saltar cinemáticas
- Mostrar el menú de pausa



Nota: Puedes ajustar los controles en OPCIONES dentro de la pantalla de configuración de mandos.

Dos jugadores - modo cooperativo

Este título permite que dos personas jueguen en modo cooperativo. Para disfrutar de esta modalidad de juego se precisa un mando por jugador. Aparecerá en pantalla una segunda mirilla; el jugador 2 podrá controlarla y disparar a obstáculos y enemigos para ayudar al jugador 1.

Nota:

- El jugador 2 puede jugar usando solamente un mando de Wii sin el Nunchuk.
- No se mostrará el personaje del jugador 2.

Otros mandos

Las tablas que se muestran a continuación contienen una descripción somera de los controles básicos de este juego cuando se usan otros mandos. Los controles de cada mando se pueden configurar en el **menú Opciones** (página 25).

Mando clásico
(o mando clásico Pro)



	- Seleccionar opciones de los menús - Moverse - Volar (inclinarse hacia arriba)		- Ataque cuerpo a cuerpo - Disparar
	Mover la mirilla		- Fijar blanco - Cargar disparo (mantener y soltar)
	Saltar		
	Esquivar		Mostrar el menú de pausa

Nota: La cruz de control permite desplazarse por los menús, mientras que el Botón a se usa para confirmar, y el Botón b, para cancelar.

Mando de Nintendo GameCube



	- Seleccionar opciones de los menús - Moverse - Volar (inclinarse hacia arriba) - Saltar (inclinarse hacia arriba)		Esquivar
	Mover la mirilla		- Ataque cuerpo a cuerpo (tocar) - Disparar (pulsar) - Cargar disparo (mantener pulsado a fondo y soltar)
	Fijar blanco		
	Mostrar el menú de pausa		

Nota: El Panel de Control permite desplazarse por los menús, mientras que el Botón A se usa para confirmar, y el Botón B, para cancelar.

Wii Zapper



Puntero	- Seleccionar opciones de los menús - Mover la mirilla		- Confirmar - Fijar blanco - Cargar disparo (mantener y soltar)
	- Moverse - Volar (inclinarse hacia arriba) - Saltar (inclinarse hacia arriba)		- Cancelar - Ataque cuerpo a cuerpo - Disparar
	Esquivar		Mostrar el menú de pausa

Nota: La cruz de control permite desplazarse por los menús, mientras que el Botón A se usa para confirmar.

Fases

En cada fase te esperan numerosos obstáculos y enemigos. Tanto si juegas como Isa o como Kachi, deberás abrirte paso abatiendo a tus rivales y evitando sus ataques.

Visor del juego



Puntuación

Indica los puntos que has conseguido. Se incrementa a medida que tus ataques alcanzan objetivos y obstáculos.

Multiplicador

Es un factor que se aplica a tu puntuación. Aumenta a medida que eliminas a los enemigos y destruyes obstáculos, pero disminuye si te alcanzan.

Indicador de energía

Muestra la energía que le queda a tu personaje. El indicador baja cada vez que te alcanzan. Si llega a 0, acabará la partida (página 17).

Abatidos

Señala el número de obstáculos y enemigos que has eliminado.

Objetos

En ocasiones obtendrás objetos tras eliminar a ciertos enemigos.

Botiquines		Recupera una cantidad de energía determinada. El color del botiquín indica su potencia.
Monedas		Incrementa tu puntuación. El color indica la cuantía del incremento. Nota: Las monedas aparecen cuando eliminas a enemigos con contraataques (página 20).
Medallas		Aparecen cuando se cumplen ciertos requisitos. Recibirás un bonus extra tras superar la fase.

Puntos de control

A medida que avances por las fases de este juego encontrarás puntos de control. La partida se guarda de manera automática al llegar a cada punto de control, lo que permite reanudarla desde dicha ubicación.

Nota: Si has desactivado el guardado automático en el **menú de configuración de guardado** (página 25), la partida no se guardará al llegar a los puntos de control, por lo que deberás hacerlo manualmente.

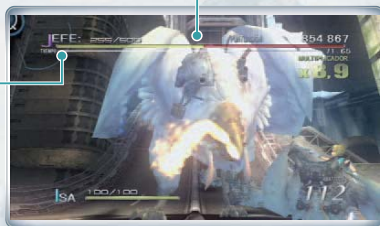
Jefes

En cada fase deberás enfrentarte a varios jefes. Cada vez que derrotes a uno de ellos, recibirás un determinado número de puntos extra en función del tiempo que hayas empleado para derrotarlo. Para superar la fase deberás derrotar al jefe final.

Energía del jefe

Tiempo

Indica el tiempo restante; el multiplicador disminuye si el tiempo se agota.



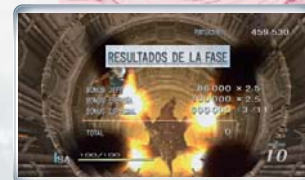
Menú de pausa

Pulsa el Botón + para detener el juego y abrir el **menú de pausa**.

OPCIONES	Configura los mandos, el sonido, la pantalla y las opciones de guardado (página 25).
GUARDAR Y SALIR	Guardar el progreso hasta el último punto de control alcanzado y abandonar la partida. Cuando reanudes el juego, se continuará desde el último punto de control. Nota: • Ten en cuenta que tu puntuación no se guardará. • Si estás jugando en el modo de selección de fases (página 11), esta opción no estará disponible.
ABANDONAR LA PARTIDA	Abandonar la partida y volver al menú del archivo .

Fin de fase

Cuando superes una fase, se mostrará la **pantalla de resultados**. Recibirás una serie de bonificaciones en función de tu habilidad. A continuación se detallan algunas de ellas:



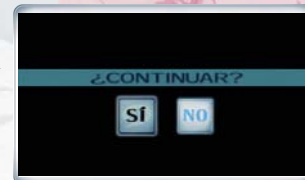
Bonus jefe	Cuanto menos tardes en derrotar al jefe, más puntos de bonificación recibirás.
Bonus energía	Cuanta más energía te quede al derrotar al jefe, mayor será este bonus.
Bonus especial	Recibirás puntos de bonificación por cada medalla que hayas obtenido.
Bonus perfecto	Ganarás esta bonificación si terminas la batalla final con tu energía al máximo.

También podrás recibir bonificaciones durante el juego:

Bonus justo a tiempo	Recibirás esta bonificación si destruyes al último enemigo u obstáculo justo antes de que se agote el tiempo indicado.
Bonus tiempo	Avanza rápido por la fase 0 para obtener esta bonificación.

Fin de la partida

Cuando aparezca la **pantalla de fin de la partida**, podrás decidir si quieres continuar jugando o abandonar. Selecciona SÍ para retomar la partida desde el último punto de control alcanzado o NO para acceder a la pantalla de estadísticas de la partida.



Enviar tus puntuaciones

Si obtienes un nuevo récord tras superar una fase o acabar el juego, podrás acceder a la Conexión Wi-Fi de Nintendo para enviar tu puntuación a las **clasificaciones en línea** (página 22). También puedes hacerlo más tarde desde la **pantalla de récords personales** (página 22).

Acciones

A continuación se detallan las acciones que pueden realizar Isa y Kachi. Los controles básicos son idénticos para ambos personajes.

Desplazamiento

Inclina la palanca de control a derecha o izquierda para que el personaje se mueva en esa dirección.

Saltar

Pulsa el Botón C para que tu personaje dé un salto.



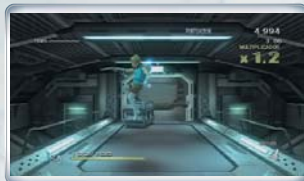
Esquivar

Pulsa el Botón Z para que tu personaje realice una maniobra evasiva. Inclina la palanca de control mientras mantienes pulsado el Botón Z para que tu personaje se mueva en esa dirección. Ambos personajes son inmunes a los ataques mientras esquivan.



Volar

Inclina la palanca de control hacia arriba para que tu personaje se eleve. Una vez en el aire, podrás desplazar a tu personaje por el aire en cualquier dirección usando la palanca de control.



Control de la mirilla

La mirilla de tu arma se dirigirá al punto de la pantalla que señales con el puntero.

Mirilla



Disparo

Pulsa el Botón B para disparar al punto que indique la mirilla.



Fijar blancos

Toca el Botón A cuando tu mirilla esté sobre un enemigo para fijar el blanco. Pulsa de nuevo el Botón A para liberar la mirilla.

Nota: Los ataques son menos potentes cuando se fija el blanco.



Los distintos estilos de disparo

Isa y Kachi apuntan de manera diferente: Isa fija blancos de manera totalmente manual, mientras que la mirilla de Kachi queda fijada de manera automática a los blancos que tiene cerca al disparar. La mirilla de Kachi quedará liberada tras destruir el objetivo o al dejar de disparar.

Nota: El estilo de disparo de Kachi permite fijar blancos sin disminuir la potencia de sus ataques.

Lucha cuerpo a cuerpo

Pulsa el Botón B para lanzar un ataque devastador a corta distancia. Puedes encadenar hasta tres golpes consecutivos. Cada golpe infligirá un daño mayor, pero tu personaje tardará más en recuperarse.



Contraataques

Puedes golpear ciertos proyectiles enemigos para usarlos en tu beneficio y devolver ataques demoledores a tus enemigos.

Nota: Los proyectiles que devuelvas se dirigirán hacia el lugar al que apunte tu mirilla. Te resultará más fácil dirigir los proyectiles si fijas la mirilla de antemano sobre un objetivo.



Disparos cargados

El indicador de carga que rodea la mirilla comenzará a subir si mantienes pulsado el Botón A. Cuando el indicador esté al máximo, suelta el Botón A para lanzar un potente disparo cargado.



Indicador de carga



Indicador de temperatura

Precauciones sobre los disparos cargados

Los disparos cargados son muy poderosos, pero aumentan la temperatura de tu arma, por lo que deberás esperar a que se enfríe para repetir la operación. No podrás volver a cargar el disparo hasta que desaparezca la barra roja del indicador de temperatura del arma.



Características de los disparos cargados

Isa y Kachi tienen estilos muy diferentes de cargar disparos. Observa las diferencias y úsalas en tu beneficio durante las batallas.

Isa

Los disparos cargados de Isa explotan al impactar, lo que les confiere una mayor onda expansiva. Además de afectar al objetivo impactado, inflige grandes daños a los objetos y enemigos que lo rodean.



Kachi

Los disparos cargados de Kachi permiten fijar la mirilla a los objetivos. El indicador de carga comienza a rellenarse tras fijar la mirilla en un objetivo. Puedes fijar un máximo de ocho blancos de manera simultánea, o bien concentrar el disparo en uno solo.



Nota: Si progresas en el juego y cumples ciertos requisitos, podrás jugar alternando entre Isa y Kachi. Pulsa el Botón - (si usas el mando de Wii y el Nunchuk o el mando clásico) o el Botón A (si usas el mando de Nintendo GameCube o el Wii Zapper) para cambiar de personaje.

Clasificaciones

Puedes acceder a la Conexión Wi-Fi de Nintendo para consultar las clasificaciones en línea y consultar o enviar tus puntuaciones.

RÉCORDS PERSONALES

Puedes consultar las mejores puntuaciones que has obtenido en cada fase. Selecciona ENVIAR PUNTUACIÓN para remitir el resultado que has obtenido.

ENVIAR PUNTUACIÓN

Esta opción aparecerá cuando tengas un récord personal que no se haya enviado al servidor.



CLASIFICACIONES EN LÍNEA

Puedes acceder a la Conexión Wi-Fi de Nintendo para obtener las clasificaciones más actualizadas. Elige un nivel de dificultad, la fase, el personaje y la zona; a continuación, selecciona VER CLASIFICACIÓN.



Clasificaciones

Tras descargar los datos, podrás consultar las mejores puntuaciones de jugadores de diferentes partes del mundo organizadas por regiones y ver en qué puesto figuras tú.

Conexión Wi-Fi de Nintendo

Con SIN AND PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE SKIES es posible enviar puntuaciones a las clasificaciones en línea, donde otros jugadores podrán consultarlas mediante la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Para acceder a la CWF de Nintendo, necesitas disponer de lo siguiente:

Equipo necesario

- Consolas, mandos de Wii y Nunchuks 1
- Discos de SIN AND PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE SKIES 1
- Conexión a internet de banda ancha

Conexión a internet a través de una red de área local inalámbrica (WLAN)

- Punto de acceso inalámbrico o Conector USB Wi-Fi de Nintendo (se venden por separado)
- Conexión por cable o a través de un enrutador

Conexión a internet a través de una red de área local por cable (Ethernet)

- Adaptador LAN de Wii (Ethernet) y cable LAN (se venden por separado)
- Conexión por cable o a través de un enrutador

Encontrarás más información acerca de las conexiones en la sección "Configuración de Wii y gestión de datos" del manual de canales y configuración de la consola Wii.

Configuración de la CWF de Nintendo

Para poder conectarte a internet con la consola, tienes que configurar las opciones para la Conexión Wi-Fi de Nintendo. Dirígete al **menú de Wii** y selecciona OPCIONES DE Wii. A continuación, escoge CONFIGURACIÓN DE Wii y, por último, INTERNET.

Consulta la sección "Configuración de Wii y gestión de datos" del manual de canales y configuración de la consola Wii para obtener más información.

■ Problemas de conexión

En caso de no poder acceder a la Conexión Wi-Fi de Nintendo, aparecerán en pantalla un código y un mensaje de error. Consulta la sección "Solución de problemas" del manual de canales y configuración de la consola Wii o visita support.nintendo.com para obtener más información.

La Conexión Wi-Fi de Nintendo es un sistema que permite jugar y compartir puntuaciones a través de internet con personas de cualquier parte del mundo. Cuando utilices las funciones en línea de este juego a través de la CWF de Nintendo, los demás jugadores podrán ver el apodo que uses. No emplees ningún nombre que pueda servir para identificar a algún usuario o resultar ofensivo. Además, te rogamos que respetes las normas de educación elementales para mantener un entorno agradable. En particular, está prohibido utilizar apodos inapropiados, ilegales, injuriosos, acosadores o malintencionados en general. Ten en cuenta que el uso de tales nombres te impedirá el acceso a la Conexión Wi-Fi de Nintendo.

Para proteger tu privacidad, no compartas información personal como tu nombre, número de teléfono, fecha de nacimiento, dirección de correo electrónico o dirección postal cuando te comuniques con otras personas.

El Contrato de Uso de los Servicios de Red de Wii que rige el juego a través de internet con la consola Wii y establece la Política de Privacidad de los Servicios de Red de Wii puede consultarse desde la configuración de Wii o en la página <http://wii.nintendo-europe.com/terms>.

Opciones

En esta pantalla podrás configurar varios aspectos del juego.

Mando del jugador 1



Esta opción te permite ajustar los controles del jugador 1. Puedes elegir el mando preferente y ajustar el control asignado a cada acción del juego.

Mando del jugador 2



Puedes configurar los controles del mando del jugador 2.

Nota: Solo se puede configurar el control de la mirilla.

Pantalla



Aquí puedes ajustar los bordes del visor del juego y seleccionar el idioma de los subtítulos o desactivarlos.

Sonido



Esta opción permite ajustar el volumen de la música de fondo, de las voces de los diálogos y los efectos de sonido, así como seleccionar el idioma de las voces del juego.

Guardado



En esta pantalla puedes ajustar las opciones de guardado del juego.

GUARDADO AUTOMÁTICO

Activa esta opción para que la partida se guarde tras alcanzar puntos de control, al acabar las fases, si termina el juego y tras configurar las opciones.

Nota: Deberás guardar la partida manualmente si decides desactivar esta opción.

GUARDAR AHORA

Guardar la partida y los ajustes actuales. Ten en cuenta que la partida se reanudará desde el último punto de control alcanzado.

Créditos

Character Voices

Isa Jo/Yoshimasa Hosoya
Kachi/Seiko Yoshida
Orion Tsang/Tarusuke
Shingaki
Armon Ritter/Yuichi
Ishigami
Ariana Shami/Yoko Soumi
Hibaru Yaju/Miyuki
Sawashiro
Deko Gekisho/Toru
Okawa
Kaori Mine
Atsushi Imaruoka
Takayuki Masuda

Main Programming

Atsutomu Nakagawa

Enemy Programming

Atsutomu Nakagawa
Natsuki Nishimura
Masaki Ukyo
Syun Kinbara
Soichiro Takahashi
Yuuki Mibu
Hiroto Matsuura

Support

Programming

Kazuhiko Ishida
Katsuhiro Sanjyo

Art Direction

Yasushi Suzuki

Background Design

Tsutomu Adachi
Mitsunobu Ochi

Model Design

Yasushi Suzuki
Yuhei Fujita
Tsutomu Adachi
Naoki Kitagawa
Makoto Ogino
Nobuaki Ebihara

Effects Design

Makoto Ogino
Tsutomu Adachi
Yasushi Suzuki

Motion Direction

Hideyuki Takehana

Motion Design

Hideyuki Takehana
Yoshihiro Komatsu
Mutsuo Oomiya
Satoshi Tetsuka
Yuhei Fujita

Music Composition

Norio Hanzawa

Sound Effects

Satoshi Murata

“Días más dulces”

Words/Composition

Eiji Mazawa

Arrangement

Eiji Mazawa
Yasushi Koseki

Vocals

Ayumi (version a)
I'ruToy'ru (version b)

“Desolación”

Words/Composition/ Arrangement

Eiji Mazawa

Vocals

ASORA

Artwork

Takashi Ito
Keisuke Okubo

Technical Support

Takehiro Oyama

Debug

Naoki Watanabe
Yasunori Shibayama
Akira Ito
Ayumu Takeuchi
Hiroya Takeda
Tatsurou Sawada
Mitsutoshi Asai
Shingo Adachi
Tomohiro Hirao
Kento Koyama
Ryota Yamazaki
Takeshi Ikeda
Tadashi Kusakabe
Tomohiro Minamizaki
Ryotaro Hayashi
Takashi Niwa
Mario Club Co., Ltd.
DIGITAL Hearts Co., Ltd.

Special Thanks

Release Universal
Network Co., Ltd.
Peace Co., Ltd.
ATTIC Co., Ltd.
ASORA Co., Ltd.
MAUSU PROMOTION
Co., Ltd.

Director

Atsutomu Nakagawa

Illustration

Yasushi Suzuki

Planning

Atsutomu Nakagawa
Yasushi Suzuki
Hideyuki Suganami

Supervisors

Yurie Hattori
Shingo Matsushita

Producers

Masato Maegawa
Hitoshi Yamagami

Executive Producer

Satoru Iwata

Localisation Management

Erkan Kasap
Micky Auer
Paul Logue
Matthew Mawer

Localisation Producers

Pablo Dopico
William Romick

Translation

English

Brendan Tinnelly
Andrew Steele

French

Alphonse Chartier
Thomas Berthollet

German

Sebastian Brück
Sven Pötzl

Italian

Kent Robello
Giacomo Iacumin

Spanish

José Manuel Malagón
Blanca Hueso Taulés

Quality Assurance

Coordination

Andrea De Benedetto
Stefania Montagnese

English

Oliver Bates
Tim Faulkner
Adam Finlayson

French

Raphaël Jacobsen
Marc Bassani
Yann Hartmann

German

Sascha Voss
Christian Keller
Jim Heller

Italian

Daniele Alibrandi
Pietro Bargagli Stoffi
Pasquale Miceli

Spanish

J. Ignacio León López
Ana Oliveras Daví
David García Abril

Special Thanks

Kiyoko Watahiki

European Manual Localisation & Layout

Britta Henrich
Peter Swietochowski
Verena Lischka
Ursula Lipinski
Oleg Sdarskij
Moni Händschke
Jasmina Libonati
Melanie Janigk
Cornelia Bilz
Andreas Wiebigke
Marion Magat
Alfiya Alesheva
Sandra Bialys
Laura Figuerola Gómez
Francesca Abate
Melanie Walter
Pieter Van Nueten
Carsten Harmans
Fabian Cotter

Published by Nintendo Co., Ltd.

Presented by TREASURE Co., Ltd.

All Rights, including the copyrights of Game, Scenario,
Music and Program, reserved by NINTENDO and TREASURE.

RVL-R2VP-EAP

2128781M



Nintendo®

PRINTED IN THE EU